

THE INFLUENCE OF MULTIMEDIA ON LEARNING OUTCOME IN SOCIAL STUDIES SUBJECT OF THE GRADE V STUDENTS AT SD INPRES GUNUNG SARI

Nurul Kami Sani^{1*}, Rizal¹, Ni Luh Sri Rahayu¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

* nurulkamisani@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of multimedia on the learning outcomes of fifth grade students in social studies learning at SD Inpres Gunung Sari. The method used in this study is the pre-experiment method with one group research design pre test post test design. The study was conducted on fifth grade students at Gunung Sari Inpres Elementary School in the 2019/2020 study year. The sampling technique is done by saturated sampling. Data collection was carried out using the initial test instrument and the final test to find out the improvement of student learning outcomes after the learning media was applied during the learning process as well as a questionnaire to find out student responses regarding the use of multimedia in the learning process. The results showed that the average score of a student's initial test was 68.09 and the average score of a student's final test was 90.47, which showed an increase before and after learning by using multimedia. In addition, the effect of multimedia on student learning outcomes can be seen from the hypothesis test which shows that the results of $t_{\text{arithmetic}} > t_{\text{table}}$ that is equal to $6.669 > 2.086$. Because it is known $t_{\text{arithmetic}} > t_{\text{table}}$ then the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. So from this study it can be concluded that there is an influence of the use of multimedia on the learning outcomes of Social Studies grade V SD Inpres Gunung Sari.

Keywords

Multimedia, Learning Outcomes, Social Studies.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS di SD Inpres Gunung Sari. Adapun Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *pre-experiment* dengan desain penelitian *one group pre test post test design*. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas V di SD Inpres Gunung Sari pada tahun pembelajaran 2019/2020. Teknik pengambilan sample dilakukan dengan cara *sampling* jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes awal dan tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran selama proses pembelajaran serta angket untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata tes awal siswa adalah 68,09 dan skor rata-rata tes akhir siswa adalah 90,47 yang menunjukkan terjadi peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Selain itu pengaruh multimedia pada hasil belajar siswa dapat dilihat dari uji hipotesis yang menunjukkan bahwa hasil t hitung lebih besar dari t tabel yaitu sebesar $6,669 > 2,086$. Karena diketahui t hitung $>$ dari t tabel maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Inpres Gunung Sari.

Kata Kunci

Multimedia, Hasil Belajar, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 1 menjelaskan bahwa, Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan proses belajar yang aktif sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Sinambela, 2017). Oleh karena itu, diperlukan proses pendidikan yang baik sehingga tercipta mutu pendidikan yang baik pula.

Sistem pendidikan di Indonesia sudah banyak mengalami perubahan, seiring dengan perkembangan zaman pada saat ini. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah banyak dilakukan pembaruan dalam bidang pendidikan dan teknologi, Akibat dari perubahan tersebut pendidikan di Indonesia semakin mengalami kemajuan, Salah satunya yaitu adanya multimedia dalam bidang pendidikan (Baharudin, 2017).

Upaya untuk mencapai tujuan tersebut, sangat ditentukan oleh kompetensi guru dalam menerapkan program pendidikan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru profesional dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang berupa perkembangan siswa secara baik dan optimal, karena ditangan gurulah keberhasilan pembelajaran dapat dicapai (Sormin et al., 2016).

Peranan multimedia sangat membantu dalam mempermudah pembelajaran siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga para siswa memiliki semangat dan ketertarikan untuk mempelajari lebih dalam materi yang disampaikan oleh guru (Septanto, 2015). Dengan adanya multimedia guru dapat menyampaikan isi pelajaran dengan mudah serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih berkesan.

Kegunaan multimedia secara umum dalam bidang pendidikan adalah sebagai memperjelas penyajian pesan yang akan disampaikan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model (Saputra, 2018).

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Gunung Sari ditemukan beberapa masalah tentang pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V masi didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran dimasa ini yang menghendaki system pembelajaran berpusat pada siswa (*Student center*), pembelajaran di kelas belum berlangsung secara maksimal, siswa belum terbiasa belajar secara mandiri, kurangnya ketertarikan siswa selama proses pembelajaran di sebabkan karena guru belum menggunakan media yang baik dalam proses pembelajaran, serta rendahnya hasil belajar IPS siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan di SD Inpres Gunung Sari khususnya pada kelas V masih di dominasi oleh penggunaan media

yang kurang digunakan atau dimanfaatkan. Dikarenakan guru-guru di SD tersebut belum terlalu mahir atau paham dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berakibat pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga hasil pembelajaran siswa tidak mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu rendahnya tingkat keberhasilan siswa kelas V SD Inpres Gunung Sarihal ini diketahui melalui hasil observasi awal terhadap guru wali kelas V SD Inpres Gunung Sari.

Berdasarkan tujuan dan fakta di lapangan mengenai proses pembelajaran IPS di SD Inpres Gunung Sari, maka diperlukan suatu pembelajaran yang lebih bermakna yang dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih fokus saat pembelajaran berlangsung (Sabikun et al., 2017). Dengan adanya multimedia diharapkan siswa bisa lebih fokus saat pembelajaran berlangsung. Maka seorang gurulah yang harus banyak berperan penting dalam penerapan dan memanfaatkan multimedia tersebut (Diputra, 2017).

Multimedia sangat penting di terapkan dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berfikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif (Munir, 2012).

Mendukungnya sarana dan prasarana multimedia yang lengkap untuk pembelajaran di SD Inpres Gunung Sari namun tidak dimanfaatkan dengan baik, maka peneliti ingin mengefisienkan kegunaan prasarana multimedia yang sudah ada di sekolah tersebut .

Alasan peneliti mengambil judul “Pengaruh Multimedia terhadap hasil belajar IPS kelas V di SD Inpres Gunung Sari” dikarenakan multimedia adalah salah satu media yang mampu memfokuskan perhatian anak dengan cara menampilkan video atau gambar (Sanjaya, 2012), diharapkan dengan diadakan penelitian ini dapat lebih meningkatkan hasil belajar IPS di SD Inpres Gunung Sari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa IPS kelas V SD Inpres Gunung Sari.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (skor atau nilai) atau pernyataan-pernyataan yang dinilai, dan dianalisis dengan analisis statistic (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan metode Statistik deskriptif analisis. Menurut (Sugiyono, 2013) Statistik deskriptif analisis adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mennggambarkan data

yang telah terkumpul. Dan ditunjang oleh data-data yang diperoleh melalui penelitian lapangan (*field research*) yaitu pengumpulan data dari objek yang diteliti.

Desain penelitian ini adalah Pre-Experimental Design, desain penelitian ini dipilih karena keterbatasan jumlah subjek yang akan diteliti yang dimana di SD Inpres Gunung Sari hanya terdapat satu kelas V. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan namun menggunakan tes awal berbentuk soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa sehingga besarnya pengaruh penggunaan multimedia dapat diketahui secara pasti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari yang berjumlah 21 orang. Jumlah siswa perempuan 11 orang dan siswa laki-laki 10 orang.

Pengelolaan data pada penelitian ini menggunakan analisis inferensial dan analisis deskriptif yang bertujuan untuk mengubah data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang lebih halus sehingga memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen antara lain tes objektif dan angket. Tiap-tiap instrumen tersebut untuk melengkapi data yang satu dan yang lain.

Data yang sudah diedit kemudian diberi skor terhadap butir-butir pernyataan yang terdapat pada angket, peneliti menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomenal sosial (Sugiyono, 2013). Dalam

penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari selalu sampai tidak pernah, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- | | |
|-----------------------|-----|
| a. Selalu (S) | = 4 |
| b. Sering (Sr) | = 3 |
| c. Kadang-kadang (Kk) | = 2 |
| d. Tidak pernah (Tp) | = 1 |

Nilai t hitung selanjutnya dikonsultasikan pada nilai t-satu arah dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai t hitung > dari t table maka H_0 ditolak dan jika t hitung < dari t table maka H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diperoleh melalui proses penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu pada tanggal 6 November 2019 sampai dengan 19 November 2019 di kelas V SD Inpres Gunung Sari dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang dengan siswa laki-laki 10 orang dan siswa perempuan 11 orang. Penelitian ini menyajikan data hasil penelitian tentang pengaruh multimedia terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pretest dan posttest design yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia terhadap hasil belajar IPS. Pretest adalah data awal yang diperoleh sebelum siswa diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia. Sedangkan posttest merupakan data akhir yang diperoleh setelah diberi perlakuan dengan menggunakan

multimedia. Pada saat melakukan penelitian pretest, peneliti melakukan proses pembelajaran IPS tanpa diberikan perlakuan hanya menggunakan media gambar, pada akhir pembelajaran peneliti membagikan soal tes awal sebanyak 5 butir soal kepada seluruh siswa, siswa mengerjakan soal dengan tertib.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis sebanyak 5 nomor soal esay pada pretest (tes awal) dan 5 nomor soal esay pada posttest (tes akhir). Soal yang diberikan pada tes awal dan tes akhir berbeda. Selain tes tertulis yang diberikan kepada siswa peneliti juga menggunakan angket yang diisi oleh siswa terdiri atas 12 aspek.

Presentase angket penggunaan multimedia kelas V SD Inpres Gunung Sari dengan jumlah responden 21 orang siswa, dapat dilihat dari presentase siswa menjawab selalu sebanyak 6%, sedangkan 69% menjawab sering, 0% menjawab kadang-kadang dan 25% menjawab tidak pernah. Jadi berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 4 alternatif jawaban yang tersedia siswa lebih banyak memilih sering dibandingkan menjawab tidak pernah. Hal ini menunjukkan multimedia memang benar diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang siswa, laki-laki berjumlah 10 orang siswa dan perempuan berjumlah 11 orang siswa. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini termasuk penelitian quasi eksperimen yang proses pengambilan datanya dibuat dengan cara memberikan respon kepada objek (responden) atau pengaruh sehingga responden memperoleh pengaruh dari respon yang diberikan (Herawan & Utami, 2019). Artinya, untuk mendapatkan pengaruh multimedia terhadap hasil belajar siswa, peneliti menerapkan video tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam pembelajaran di sekolah dasar multimedia (video) sangat baik digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran, karena multimedia (video) ini cenderung sangat menarik bagi siswa sehingga akan muncul motivasi untuk ingin lebih mengetahui tentang kejadian yang dijelaskan dan gurupun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui video. Kelebihan multimedia (video) ini adalah sifatnya kongkrit, video dapat mengatasi batas ruang dan waktu, multimedia (video) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, serta mempermudah siswa dalam proses pembelajaran (Saputra, 2018:1)

Hasil belajar dengan menggunakan multimedia mendapatkan jumlah skor rata-rata posttest adalah 90,47. Sedangkan jumlah rata-rata pretest adalah 68,09. Jadi, selisih rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia dan setelah menggunakan multimedia adalah 22,38 hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan multimedia lebih rendah, sedangkan hasil belajar setelah menggunakan multimedia lebih tinggi tingkat hasil belajarnya.

Perhitungan uji t dimana $t_{hitung} = 6,669$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,086$ karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $6,669 > 2,086$ pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (db) $= N-1$ atau $21-1=20$, maka hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Gunung Sari “ditolak“, sehingga hipotesis alternatif (H_a) “diterima“. Jadi, dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pada mata pelajaran IPS kelas V SD Inpres Gunung Sari “diterima“.

Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan multimedia (video) di kelas V SD Inpres Gunung Sari adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa multimedia (video) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V.

Secara umum multimedia pada pendidikan mempunyai kegunaan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra (Saputra, 2018). Misalnya objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar film, atau model serta penggunaan multimedia pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa untuk bersemangat belajar sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat.

Hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti, pada penelitian yang melihat

pengaruh dari sebelum menggunakan multimedia dan sesudah menggunakan ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat saat diberi perlakuan/treatment. Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal. Perubahan yang terjadi dalam kelas sebelum menggunakan multimedia sangat berbeda pada saat menggunakan multimedia. Guru lebih cenderung hanya menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru untuk menggunakan fasilitas sekolah seperti multimedia berupa infocus sehingga hal ini lah menyebabkan penerapan multimedia berupa infokus sangat jarang digunakan di sekolah ini, sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya yaitu siswa lebih cenderung menerka-menerka.

Suasana sebelum menggunakan multimedia juga lebih cenderung tenang dan siswa kurang merespon pertanyaan-pertanyaan dari guru dikarenakan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mendengar atau melihat langsung yang mana disebutkan oleh guru, dan hasilnya mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih rendah.

Pencapaian hasil belajar siswa merupakan hasil yang dicapai siswa sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dan dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka. Dalam penentuan standar nilai berdasarkan kriteria kebijakan yang dibuat oleh sekolah dengan mengacu pada standar kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS SD Inpres Gunung Sari ditentukan pada nilai

70. Sehingga siswa yang belum mencapai ketentuan tersebut dinyatakan belum tuntas atau belum dapat mencapai nilai KKM.

Berdasarkan nilai KKM tersebut, pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Inpres Gunung Sari sebagai subjek penelitian sebelum menggunakan multimedia dinyatakan bahwa hanya ada 8 orang siswa yang tuntas mencapai nilai KKM yaitu 70, dari jumlah keseluruhan adalah 21 orang siswa.

Data yang diperoleh di atas menunjukkan bahwa efektifitas pembelajaran terhadap nilai hasil belajar pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari dinyatakan kurang, karena nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 68,09 belum mencapai kriteria ketuntasan nilai rata-rata yakni 70. Sehingga perlu adanya upaya untuk lebih meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dengan harapan dapat lebih memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

Belum tercapainya presentase tingkat ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari, dikarenakan pada pelajarannya belum menggunakan media pembelajaran yang baik sehingga belum dapat menimbulkan keaktifan dan kecakapan siswa dalam memperoleh pengetahuan terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan keaktifan siswa karena media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dan di gunakan untuk proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar (Sundayana, 2014). Pembelajaran tersebut juga tentunya berpengaruh terhadap

keberhasilan guru dalam mengajar dan keberhasilan siswa dalam belajar.

Suasana kelas pada saat menggunakan multimedia siswa lebih aktif dalam merespon pertanyaan demi pertanyaan dari guru dan lebih bersemangat saat ditampilkan video tentang interaksi sosial melalui multimedia berupa infocus serta siswa dapat melihat secara langsung video interaksi sosial yang diputar oleh guru.

Ketersedian fasilitas yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan saat menggunakan multimedia. Peran seorang guru yang kreatif salah satu yang membantu membangun siswa aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini terlihat guru sangat berperan aktif dalam menjelaskan video yang telah diputar, gurupun memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang apa yang belum mereka pahami, sehingga hal ini membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa meningkat.

Penerapan multimedia tersebut dari nilai hasil belajar yang telah dicapai. Berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal di SD Inpres Gunung Sari untuk kelas V yaitu 70, dapat dinyatakan 90,48% tuntas, terlihat dari nilai rata-rata siswa telah mencapai 90,47 dalam hasil belajarnya setelah diberi perlakuan dengan multimedia. Berdasarkan dari pencapaian yang diperoleh sebelum diberi perlakuan terlihat ada peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata belajar IPS pada kelas V yaitu dari pretest sebesar 68,89

menjadi 90,47 pada posttest. Jadi selisih rata-rata pretest dan posttest adalah 22,38.

Ketercapaian hasil belajar yang cukup maksimal pada mata pelajaran IPS tidak lepas dari penggunaan multimedia yang diterapkan pada pembelajaran dengan materi interaksi sosial. Penerapan multimedia yang diterapkan pada pembelajaran disusun secara sistematis pada RPP yang dijadikan acuan dalam melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengikuti langkah-langkah dalam RPP dan setelah pembelajaran menggunakan multimedia atau setelah belajar berakhir siswa diberikan angket untuk menjawab apa yang sudah mereka rasakan pada saat menggunakan multimedia.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran sangat mempermudah siswa dalam memahami materi interaksi sosial karena siswa dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Saat pembelajaran di layar monitor akan muncul teks materi atau subjek yang disertai gambar, suara atau gambar hidup dari subjek yang dipelajari (Sabikun et al., 2017). Maka dari itu perhatian siswa akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media multimedia ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V SD Inpres Gunung Sari dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pada proses pembelajaran tergolong sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan angket siswa yang berjumlah 21 orang presentase jawaban selalu sebesar 6% , sedangkan 69% menjawab sering, 0%

menjawab kadang-kadang dan 25% yang menjawab tidak pernah. Mengapa ada siswa yang menjawab tidak pernah karena ada pernyataan angket yang menyatakan bahwa apakah guru menggunakan multimedia keluar dari materi sehingga muncul lah jawaban tidak pernah. Jadi berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 4 alternatif jawaban yang tersedia siswa lebih banyak memilih sering dibandingkan menjawab tidak pernah. Hal ini menunjukan multimedia memang benar diterapkan dalam proses pembelajaran.

Sesuai hasil penelitian terlihat bahwa penggunaan multimedia lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diungkapkan oleh (Irfan, 2015) dalam penelitiannya menyebutkan $t \text{ hitung} > t \text{ table}$ atau $8,923 > 2,080$ maka dari itu penerepan multimedia dalam pembelajaran sangat berpengaruh bagi hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti juga mengungkapkan bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji – t untuk menguji hipotesis penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas V SD Inpres Gunung Sari. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian, yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima pada pengujian uji t dengan nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel ($t_{hitung} 6,669 > t_{tabel} 2,086$) dengan nilai taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), $db = (N-1 \text{ atau } 21-1 = 20)$.

Dari hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa ada beberapa hal yang mempengaruhi perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada

pembelajaran sebelum dan sesudah diberi perlakuan, yaitu meliputi kemauan dan kemampuan siswa yang berkaitan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta kemandirian siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu upaya untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah dengan menerapkan multimedia. Penerapan multimedia diharapkan dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum yaitu 70 melalui keaktifan, partisipasi, motivasi dan kemandirian siswa dalam pembelajaran.

Multimedia dapat berpengaruh terhadap hasil belajar karena membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh guru melainkan siswa bertindak sebagai subjek pembelajaran sehingga (Sabikun et al., 2017). Dengan aktifnya siswa di dalam kelas dan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

Multimedia yang telah diterapkan dalam penelitian ini membuat siswa lebih aktif di dalam kelas seperti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan menanyakan apa yang belum mereka ketahui sehingga siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran (Abusiri, 2017). Dengan penerapan multimedia ini siswa dapat lebih mengembangkan refleksi diri, dapat memahami materi lebih baik karena siswa lebih berperan aktif dalam membangun

pemahaman terhadap informasi dan peristiwa yang diamati.

Penggunaan multimedia pada mata pelajaran IPS membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran. Meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari dengan menggunakan multimedia pada penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang relevan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Pembelajaran sebelum menggunakan multimedia pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 68,09 dan presentase ketuntasan belajar 38,10%. 2) Pembelajaran setelah menggunakan multimedia pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 90,47 dan presentase ketuntasan belajar 90,48%. 3) Hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel atau thitung > ttabel. Adapun thitung yang diperoleh dari hasil perhitungan adalah 6,669, sedangkan ttabel 2,086 pada taraf signifikan 5%, d.b (N-1) = 21-1 = 20 adalah 2,086 Sehingga Ho dalam penelitian ini ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh multimedia terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Inpres Gunung Sari. Karena $t_{hitung} (6,669) > t_{tabel} (2,086)$.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kami mengajak Guru untuk menggunakan media pembelajaran yang baik, aktif, dan kreatif sehingga dapat merangsang perkembangan berfikir siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh, dan dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Sekolah hendaknya lebih banyak menyediakan media sebagai alat pendukung dalam suatu pembelajaran dan memberikan pelatihan atau sosialisasi kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga bias mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abusiri. (2017). Media pembelajaran dan upaya membangun kesadaran belajar siswa. *Hikmah Journal of Islamic Studies*, XIII(1), 36–64.
- Baharudin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif Dan Efisiensi pembelajaran. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 115–126.
- Diputra, K. S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 830.
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Herawan, E. H., & Utami, K. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction (Arias) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Edunomic*, 3(2), 1–8.
- Irfan, M. (2015). *Pengaruh Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV SD Inpres 15 Wara Pantoloan*. Tidak diterbitkan.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Sabikun, E., Hermana, D., Darmawan, D., & Rahadian, D. (2017). Multimedia Interaktif Model Drill Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Asmaul Husna Engkun. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 389–403.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.
- Saputra. (2018). Implementasi Kwiktrig Software Dalam Kuliah Trigonometri Untuk Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa. *As-Salam*, 2(1).
- Septanto, H. (2015). Studi Komparasi Antara Media Evaluasi Berbasis Multimedia Dengan Media Evaluasi Berbasis Kertas Terhadap Hasil Ujian Pengenalan Tik Pada Peserta Pelatihan Kejuruan Operator Komputer Di Ppkd Jakarta Timur Henri. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–14.
- Sinambela, L. P. (2017). Profesionalisme Dosen Dan Kualitas Pendidikan Tinggi. *Jurnal Populis*, 2(4), 579–596.
- Sormin, D. Y., Ambarita, B., & Siagian, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Guru Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Materi Pelajaran Teori Musik Melalui Supervisi Akademik Teknik Workshop Di Sma Se-Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai. *Jurnal Pendidikan Dan Kepengawasan*, 3(2), 104–124.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sundayana. (2014). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor
20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan
Nasional. Semarang. Medi